MAXI juegos 25

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

WINTER GOLD

Muchos meses de duro trabajo y de intenso entrenamiento han sido necesarios, pero el resultado merece la pena. Te encuentras entre los mejores esquiadores, patinadores y saltadores, la élite de los deportes blancos, de modo que... prepárate para superar las más duras pruebas, porque aquí tan sólo hay sitio para los auténticos ganadores. ¡Bienvenido a los Juegos Olímpicos de invierno!





- procesador 80286 o superior.
- 640Kb de RAM.
- tarjeta gráfica CGA, EGA o superior.

- disco duro.
- joystick.
- tarjeta VGA o superior.









Una panorámica general de una gran ciudad llena tu pantalla: es la sede de los Juegos Olímpicos de invierno, que están a punto de celebrarse en tu ordenador. Unos segundos después, tras la introducción, serás testigo de la ceremonia de apertura (ya sabes, el encendido de la Gran Antorcha). ¡Los juegos han dado comienzo!

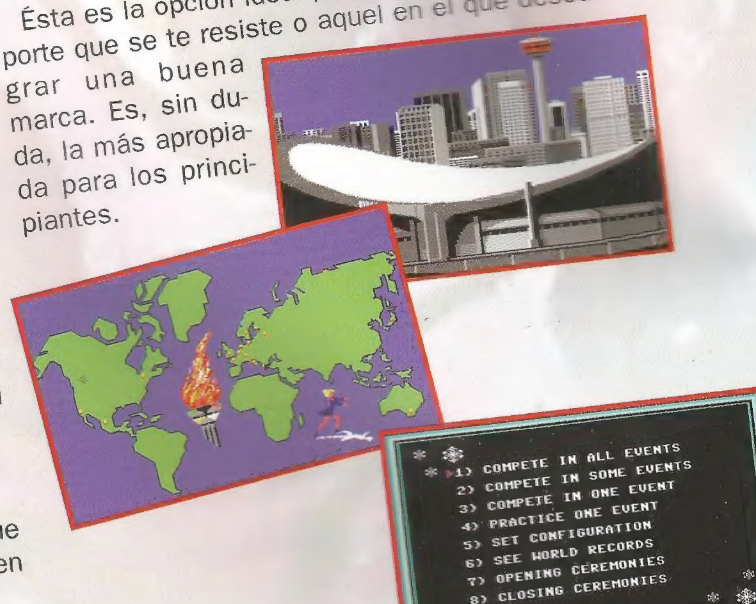
En el menú inicial tienes un total de ocho opciones: las cuatro primeras determinan el tipo de juego elegido y las cuatro últimas (explicadas en la página siguiente) sirven para configurar el PC, ver los récords, la ceremonia de apertura y la clausura.

Competir en todas las pruebas:
Si ya eres un jugador experto en Winter Gold ésta es tu opción, ya que empezarás a competir contra los mejores deportistas, a ver si consigues algún récord...

Competir en algunas pruebas:
No pruebas todas las disciplinas, pero sí un buen número de ellas, comentadas en las páginas finales del fascículo (esquí de fondo, patinaje, descenso...).

Competir en una prueba:
Esta opción da paso a un menú nuevo en el que tendrás la oportunidad de elegir en qué disciplina en concreto deseas participar. Hay un total de diez pruebas, escoge aquella en la que seas más hábil y ¡suerte!

- Practicar en una prueba:
Ésta es la opción ideal para entrenarte en ese deporte que se te resiste o aquel en el que deseas lograr una buena marca. Es, sin duda, la más apropiada para los principiantes.



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

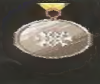


Para comenzar a jugar a Winter Gold es muy recomendable realizar la instalación del mismo en disco duro. De esa forma, el programa se ejecuta con mayor velocidad y desde luego con más comodidad. El proceso es muy simple, sólo tendrás que situarte en la unidad A: (o la unidad de disquetes correspondiente) y desde allí ejecutar el programa de instalación, que copiará el juego en el disco duro, con la instrucción INSTALL C: (o la letra del disco en donde quieras instalarlo).















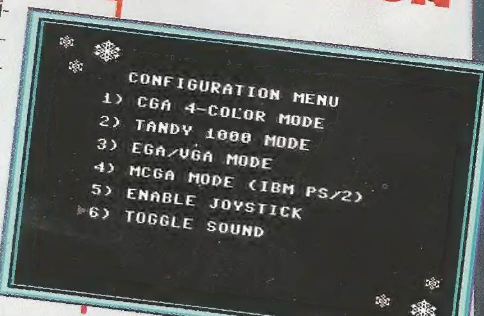

EL MENÚ DE CONFIGURACIÓN

La siguiente opción que encontrarás en el menú general será la de Configuración. Aquí hallarás todas las posibilidades que tienes para configurar el sistema. Las opciones que encontrarás son las siguientes:

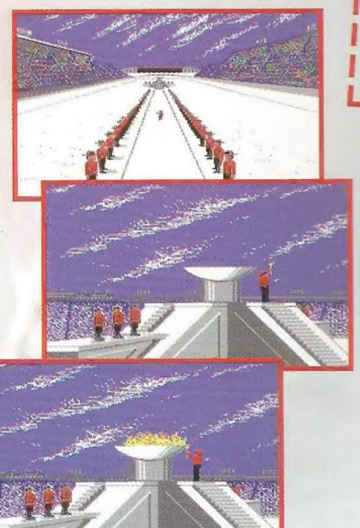
- Modos de pantalla. En el caso de que dispongas de una pantalla en color y una buena tarjeta gráfica, la mejor opción es EGA/VGA.

- Enable Joystick. Con esta opción podrás activar el joystick para jugar o usar los cursores del teclado.

- Toggle Sound. Si desactivas el sonido antes de cerrar el menú de configuración, la próxima vez que vuelvas a jugar no oirás la música de presentación del juego. Si prefieres jugar sin sonido, es aconsejable que antes de escoger participar en la competición de patinaje artístico lo reactives de nuevo: el que puedas oír la música es fundamental a la hora de realizar tus movimientos correctamente.



OTRAS OPCIONES



Además de las ya citadas, existen otras posibilidades en el menú principal. Con "Ver récords" podrás ver todos aquellos deportistas que han conseguido un récord mundial. Si no ha competido nadie el puesto estará vacío.

Tanto la opción de apertura como la de cierre de los Juegos muestra las ceremonias correspondientes a estas dos ocasiones. Si no empleas esta barra del menú, sólo podrás ver dichos actos al principio y al final del juego.

LOS DEPORTISTAS

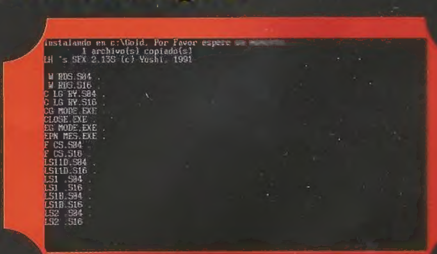
Una vez que hayas decidido competir, ya sea en una sola especialidad o en todas, tendrás que "inscribir" a los participantes. La pantalla que encontrarás para tal fin está dividida en dos partes: la superior contiene espacios para introducir los nombres: utiliza el teclado para escribirlos y pulsa ENTER para introducirlos en el juego.

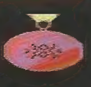
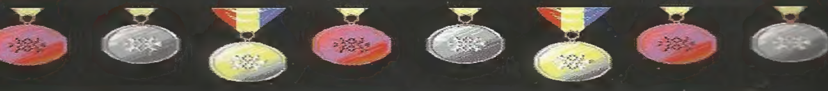
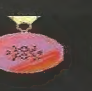
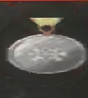
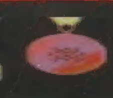
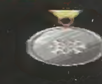
La parte inferior de la pantalla muestra la nacionalidad que has escogido para el deportista y su bandera. Puedes participar por varios países; para seleccionarlos desplázate con los cursores a izquierda y derecha. Si el deportista en cuestión alcanza el podium, su bandera ondeará en el momento de la entrega de medallas.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Automáticamente, el programa se encargará de descomprimir y copiar en la unidad de disco duro que tú hayas indicado los ficheros necesarios para jugar, poniéndolos todos en un directorio.

Una vez hecha la instalación (o mejor aún, antes de hacerla, para evitar problemas), es aconsejable hacer una copia de seguridad del disco del juego. Sólo necesitarás un disquete de 1,44Mb vacío, sin proteger. Utiliza el comando DISKCOPY del sistema operativo para hacer la copia y guarda el original en un sitio seguro.



MOVIMIENTOS DURANTE EL JUEGO

Uno de los mayores atractivos de Winter Gold es que incorpora varios tipos de deportes. Cada uno de ellos tiene sus propias características y movimientos.

Por ello, sería aconsejable que aprendieras bien el manejo de cada una de las facetas del juego. Puedes manejar el juego mediante joystick o con las teclas de control del cursor.

Básicamente, los movimientos que debes hacer en cada una de las fases son los siguientes:

Movimiento	Usando teclado	Usando joystick
"arriba"	cursor arriba	joystick arriba
"abajo"	cursor abajo	joystick abajo
"izquierda"	cursor izquierda	joystick izquierda
"derecha"	cursor derecha	joystick derecha
"disparo"	barra espaciadora	botón de disparo

Para aplicar dichos movimientos en cada uno de los deportes, lo mejor será que veas la explicación de cada especialidad, donde se especifica el uso correspondiente a esas teclas.



LA ENTREGA DE MEDALLAS

Cuando escojas la opción de Competición en todas las pruebas, cada uno de los jugadores elegidos incialmente participará en todas las especialidades.

Después de cada jornada de competición se otorgará una determinada puntuación a cada participante. El primer clasificado recibirá la medalla de oro y cinco puntos en la clasificación general, el segundo medalla de plata y tres puntos, y el tercero bronce y un punto. Para el resto de los jugadores no existe bonificación.

Al finalizar los Juegos, se otorgará al primer clasificado en la general el título de Gran Campeón de los Juegos de invierno... ¿Estás dispuesto a conseguirlo?

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Después de instalar el juego en el disco duro puedes empezar a jugar. Para ello, debes situarte en la unidad en la que hayas grabado el juego (por ejemplo C:) y desde allí escribir GAMES.

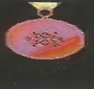
Ten en cuenta que dentro del juego existe una opción de configuración para que adaptes sus características a tu propio gusto (los gráficos, el sonido, etcétera) de modo que no has de teclear ningún parámetro de configuración al arrancar el programa.

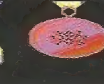






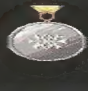












LAS PRUEBAS

Winter Gold contempla una gran gama de pruebas por las que tendrás que pasar si eliges la competición general (bueno ¿qué esperabas de unos auténticos Juegos Olímpicos?), y en todas ellas tendrás que emplear inteligencia, fuerza y sobre todo, grandes dosis de destreza. En total hay diez especialidades:

- Eslalom
- Salto de esquí
- Esquí de fondo (campo a través)
- Descenso
- Luge (trineo doble)
- Bobsleigh
- Biathlon
- Estilo libre (esquí acrobático)
- Patinaje de velocidad
- Patinaje artístico

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

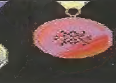
Las opciones básicas que puedes modificar (la explicación detallada está en la página 5 del fascículo) se encuentran en un menú de configuración que contempla el modo de pantalla (todos los modos gráficos posibles para jugar a Winter Gold: CGA, VGA, color, monocromo), el controlador usado (puedes optar por el uso de joystick o usar la opción por defecto, que son los cursores del teclado) y el sonido (no tienes que seleccionar ningún dispositivo de sonido concreto, simplemente decidir si quieres jugar con sonido o sin él y utilizar la barra tanto para activarlo como para desactivarlo).

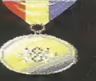




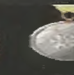












Esquí de Fondo (campo a través)



Se podría decir de esta prueba que es una de las más agotadoras del circuito. Selecciona con el teclado o el joystick la distancia sobre la que deseas competir.

Una vez te encuentres situado sobre el ico no, pulsa "disparo" (la barra espaciadora) Tras haber escogido la distancia, tu pantall aparecerá dividida en dos. Cada una de ella centra a uno de los dos jugadores, así que d bes estar atento a la que te corresponde.

Pulsando "disparo" de nuevo comenzará cuenta atrás. Espera a que aparezca la pa bra "GO" en tu pantalla y ¡comienza a avan rápido! El movimiento en el campo a través be realizarse de forma acompasada. Para tendrás que pulsar sucesivamente las te "izquierda" y "derecha" (si estás jugando joystick tendrás que moverlo alternativar te a izquierda y derecha).

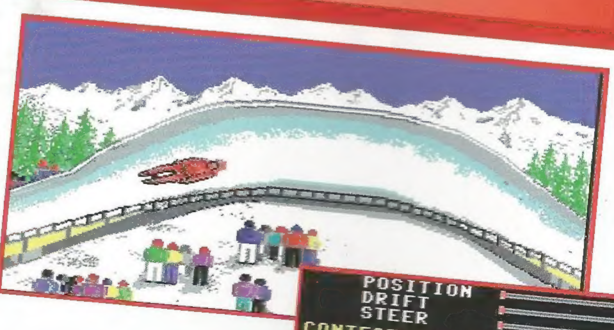
Si tu ritmo no es rápido o es desacompasado, verás cómo tu oponente gana la carrera. En el trayecto es fácil que encuentres colinas cubiertas de nieve por las que será difícil avanzar. En estos casos, lo mejor es subir andando (en lugar de intentar esquiar): para ello pulsa "dis paro" a la vez que sigues moviendo al es quiador de la misma forma que antes. S por el contrario estás descendiendo, pu sa "disparo" y mueve los bastones al ma yor ritmo posible.



Bobsleigh

Aquí puedes ver una de las más espectaculares disciplinas de los Juegos. Para el desconocedor de este deporte, los corredores sólo deben impulsar el Bobsled al principio y dejarse llevar. ¡Nada más lejos de la realidad! Además de hacer un lanzamiento muy preciso (con la tecla de "disparo" o "fuego" en el joystick), debes impulsarte lo necesario para alcanzar la rampa de descenso. Cuando hayas salido tu velocidad será todavía baja, pero puedes incrementarla pulsando "disparo" y "abajo-derecha" a la vez. Cuando estés preparado, suelta la tecla de fuego y pulsa para ir hacia delante lo más rápidamente.

Una vez dentro del carril, podrás comprobar que tu movimiento no depende tan sólo de la velocidad con la que hayas salido y tendrás que moverte rápidamente de izquierda a derecha para aumentar tu velocidad. ¡Las décimas de segundo son vitales!





Tu velocidad será mayor si realizas movimientos en contra de la fuerza centrífuga, lo que puedes conseguir pulsando en dirección contraria a ésta cada vez que te aproximes a una curva (si la curva es hacia la derecha, la fuerza centrífuga te llevará a la izquierda). Ten en cuenta además que los movimientos a izquierda o derecha variarán en función del sentido en el que corras. En las líneas rectas, procura en cambio mantenerte lo más centrado posible en la pista.

Mantente atento sobre todo a las tres b aparecen en la parte inferior de la pantalla: indica la distancia de tu bobsled a las pare pista, ya sabes que debes evitar al máxim miento. La barra indicada como "Steers" m dirección en la que te estás moviendo, lo q tener muy en cuenta en las curvas.
Por último, la barra "Drift" es la más impor todas: tu velocidad.





Descenso en esquí

Te encuentras frente a uno de los deportes más tradicionales del mundo del esquí. Esta prueba tiene una característica de la que carece el resto: la posibilidad de situar cámaras a lo largo del recorrido. Dispones de un total de cuatro cámaras que podrás situar en los puntos de la carrera que desees. Para ello, muévete "arriba" y "abajo" y pulsa "disparo" cuando hayas seleccionado el lugar de emplazamiento (si no estás interesado en colocar ninguna cámara puedes pulsar directamente "disparo" e inmediatamente comenzarás la carrera).

Una vez termines de situar las cámaras, puedes iniciar el descenso pulsando "disparo", con lo que te situarás en la puerta de salida. Para no tener caídas ni lesiones imprevistas, tendrás que calentar un poco, esto lo puedes hacer pulsando sucesivamente "arriba" y "abajo"... pero no olvides que cuando estés dispuesto a salir, tus pies deben estar firmemente apoyados sobre la nieve.

¿Estás preparado para comenzar? ¡Pulsa "disparo"!

Ya estás en la carrera. Eso quiere decir que tendrás que usar hábilmente tus esquíes para avanzar lo más rápido posible (¡sin caerte, claro!). Para ello puedes usar "disparo" para acelerar, "abajo" para frenar e "izquierda" y "derecha" para mover los esquíes a uno u otro lado. Intenta tomar las banderas lo más ceñidas posibles, pero con cuidado de no tocarlas o cruzar los esquíes entre los palos, de lo contrario...

Cada vez que alcances una bandera roja te encontrarás cerca de una cámara, y podrás ver una toma tuya en mitad del descenso. ¡Suerte y cuidado con las caídas!



Patinaje de velocidad

Si hay una disciplina que exige fuerza, velocidad y coordinación de movimientos combinados de forma perfecta, es ésta. Aparentemente sencilla, es una prueba muy complicada en la que más de una vez darás con tus huesos en la pista y... ¡una pista de hielo es bastante peligrosa a esa velocidad!

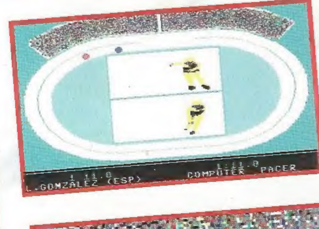
Todos los competidores corren en una de las cuatro pistas que puedes seleccionar. Selecciona la pista en la que quieres correr y después pulsa "disparo" para empezar. En sus marcas... listos... ¡Fuego! el pistoletazo de salida marca el comienzo de la carrera. Desde ese momento hasta el final de la pista tus brazos y tus piernas deben funcionar sincronizados como un reloj. Emplea "izquierda" y "derecha" rítmicamente para moverlos adelante y atrás. El ritmo será un factor crítico en la carrera: cuanto más suaves y acompasados sean tus movimientos, más rápido avanzarás.

La parte más complicada del circuito serán las curvas (en un ordenador rápido son casi imposibles de pasar). En ellas tendrás que procurar cruzarte correctamente para no caer. Cuando patines hacia abajo en la pista, mantén pulsado "abajo" para hacer el cruce; si estás patinando hacia arriba debes pulsar "arriba", todo ello sin dejar de mover tus brazos y piernas. Si caes al suelo podrás levantarte rápidamente pulsando "disparo". ¡Rápido, los segundos cuentan!

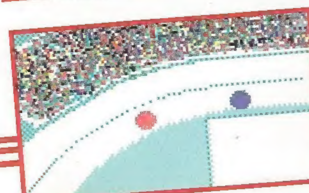










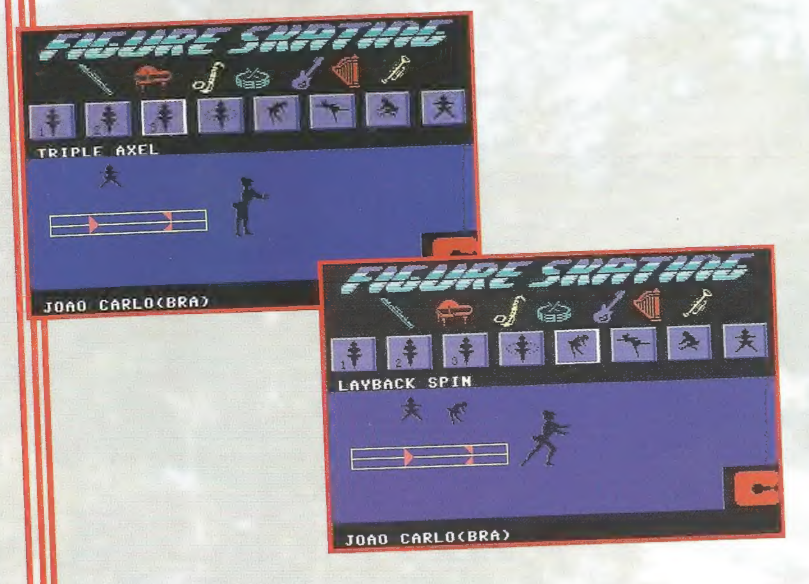


Patinaje artístico

NEXT EVENT: FIGURE SKATING

Quizá seas de los que piensan que el patinaje artístico es un deporte que no exige una gran dedicación y esfuerzo físico. ¡Winter Gold te convencerá rápidamente de lo contrario! Sin duda la competición más dificultosa del juego, no sólo exige una absoluta precisión de movimientos y fuerza para ejecutarlos, sino que precisa de buenas dosis de elegancia y plasticidad para llevarlos a cabo con éxito (¡y obtener así puntos!).

Para comenzar, debes elegir el tipo de música que dará ritmo a tus movimientos. Esto podrás hacerlo moviéndote a "izquierda" y "derecha", pulsando después "disparo" para seleccionar la que hayas escogido. Espera unos segundos y la música dará comienzo. Éste es el momento en el que debes empezar a seleccionar los movimientos que compondrán tu coreografía.



Ésta es la parte más complicada. Como en el caso de los patinadores profesionales tendrás que acompasar tus movimientos a la perfección. Esto puedes conseguirlo de la siguiente forma:

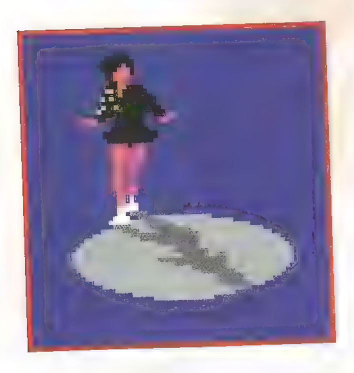
Cada uno de los dibujos que aparecen en la pantalla simbolizan los diversos movimientos que puedes realizar. Éstos pueden ser seleccionados de la misma forma que la música, desplazándote con "izquierda" y "derecha" y pulsando "disparo" para escoger el movimiento marcado. En la esquina inferior derecha de la pantalla aparece un icono más representando un joystick; indica el momento exacto en que debes moverte para realizar los movimientos. Sucesivamente tendrás que ir seleccionando los diferentes ejercicios que vas a realizar; no olvides que la música juega un papel muy importante en esta parte del juego. Como referencia dispones además de una barra indicadora, donde puedes ver el tiempo de ejercicio que te resta. Una vez consideres finalizada tu coreografía, pulsa "disparo". Tu prueba está preparada y la música dispuesta, pero todavía resta lo más difícil. Ahora debes seguir la pauta de movimientos que has marcado y repetir uno a uno los ejercicios de la misma forma.





Te encuentras en la pista de patinaje y el público (y el jurado) está pendiente de ti. Para dar vueltas alrededor de la pista puedes usar las opciones "izquierda" y "derecha", para ejecutar tus movimientos pulsa "arriba". Como ayuda, unos iconos situados en la parte inferior izquierda te mostrarán los movimientos que hay que ir haciendo. El mensaje variará según el color del icono:

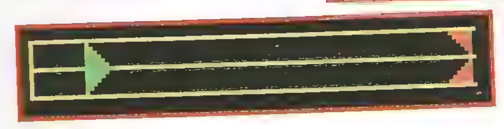




- Amarillo: ¡Cuidado! Faltan menos de dos segundos para tu siguiente movimiento.

- Verde: Te encuentras dentro de los dos segundos reglamentarios para hacer tu próximo movimiento.

- Rojo: Ya han pasado más de dos segundos desde que debiste hacer tu movimiento, de modo que no ejecutes esa parte del ejercicio o de lo contrario corres el riesgo de caerte.



En el caso de que te caigas ¡no te desanimes! quizá tu puntuación no llegue a ser la mejor del campeonato, pero puedes recuperarte y seguir tu prueba. Si haces el resto bien, tu puntuación no tiene por qué ser baja.

El total de tu puntuación dependerá de varios aspectos. Por un lado, la precisión de tus movimientos será un factor importantísimo. La pieza musical está preparada para que puedas incorporar hasta catorce movimientos distintos, pero con tan solo ocho, distribuidos en unas diez variaciones puedes alcanzar ya una puntuación alta. Por último, el gusto artístico de la coreografía que has llevado a cabo será también una parte importante del marcador final.

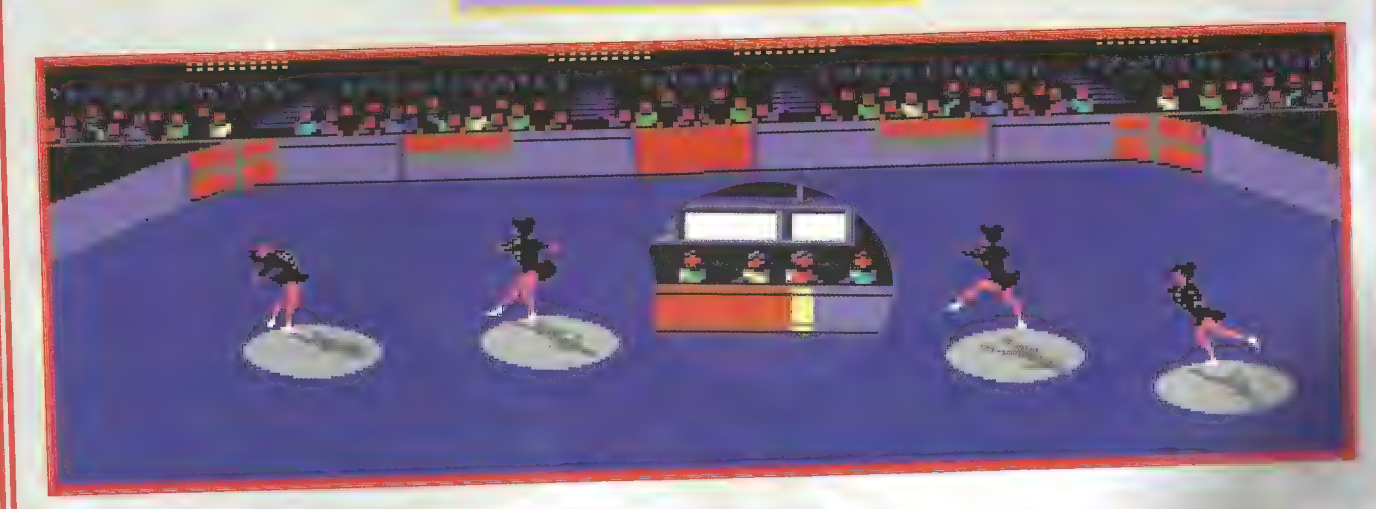


¿Buenas combinaciones y ejercicios perfectos

No sólo el tiempo influye en la perfección del movimiento ejecutado, sino también el instante preciso en que éste se realiza. Por ejemplo, un triple salto será mucho más bello si al realizarse el patinador lleva las piernas abiertas y se desliza hacia delante.

Cuando patinas hacia delante existen algunos saltos y piruetas que imprimen gran belleza al ejercicio, por ejemplo un salto tipo Triple Axe Jump seguido de un reverso para patinar de espaldas (no olvides que al finalizar tu ejercicio debes estar patinando hacia delante, de lo contrario estás eliminado).

Existen ciertas combinaciones de ejercicios que te concederán mayor puntuación aún si se realizan de forma coordinada, e incluso hay ciertos ejercicios estándar con los que puedes competir. Aquí te mostramos uno de ellos:







Movimiento	Puntuación
- Camel Spin	0.7 puntos
- Sit Spin	0.7 puntos
- Double Axel Jump	0.6 puntos
- Triple Axel Jump	1.1 puntos
- Double Lutz	0.6 puntos
- Triple Lutz	1.1 puntos
- Camel con Sit Spin	1.2 puntos
Total	**6 puntos**





Por cada movimiento realizado que no esté acorde con el momento musical adecuado, perderás 0.2 puntos. Las caídas en cambio son mucho peores; además de descontarte 0.7 puntos provocan un fallo en tu coordinación, con lo que la puntuación bajará aún más, tu equilibrio correrá peligro... en fin, que si te descuidas pierdes todos los puntos (menos mal que no puedes bajar de 0 puntos). Si por el contrario, prefieres crear tu propia coreografía, la puntuación será distinta, puesto que el estilo también será un dato importante a considerar.



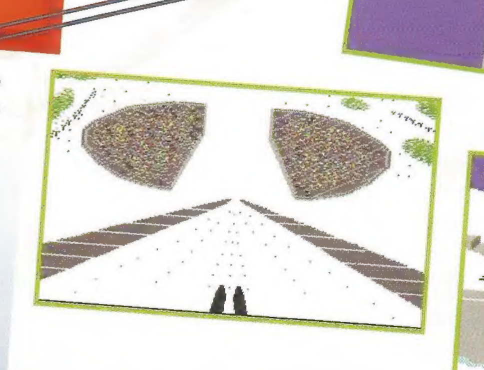
Eslalom

¡Si piensas que después de superar todas las series anteriores has terminado como campeón de los Juegos de invierno, estás muy equivocado! Ante ti tienes otra prueba donde puedes demostrar tu habilidad con los esquíes. En este caso se trata del Eslalom, otra prueba típica de los campeonatos invernales. Como siempre, tendrás que escoger entre las pistas que te ofrece Winter Gold. En este tipo de pruebas, la dificultad reside, principalmente, en el número de banderas del recorrido.

De nuevo, tu pantalla aparecerá dividida en dos partes: una para cada uno de los competidores; si estás listo, pulsa "disparo" y ¡prepárate a correr! Es fundamental tomar bien la primera bandera, pues de lo contrario perderás ritmo en tus movimientos y caerás rodando por la nieve ¡una vez más! Para mover a tu esquiador en este caso puedes usar las teclas "arriba" y "abajo" o el movimiento correspondiente del joystick. ¡Suerte en esta nueva prueba!

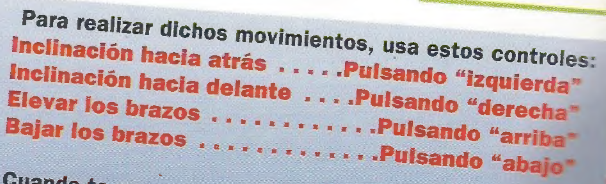
Salto de esquí

Han sido muchas jornadas de competición y el final de los Juegos está próximo. Tan sólo quedan algunas competiciones por celebrar, y la que viene a continuación es para muchos la prueba reina de la espectacularidad y el riesgo: el salto de esquí. Como en casos anteriores, el salto es un deporte en el que la distancia recorrida y el estilo en la ejecución son los ingredientes fundamentales si deseas conseguir la máxima puntuación. Para inciar el salto puedes pulsar "disparo". En ese instante, comienzas tu rápido descenso hasta el final de la rampa.



Pulsando "arriba" verás como tu velocidad se va incrementando progresivamente. Con "izquierda" y "derecha" equilibras tus esquíes; de esta forma cogerás la salida recto.

Te acercas cada vez más rápido al punto de elevación... Atento al borde de la plataforma... justo cuando la toques, debes pulsar "disparo". En el momento en que comienzas a elevarte podrás ver cómo la perspectiva cambia a la de un espectador imaginario. De esta forma, será más fácil para ti realizar los movimientos posteriores.



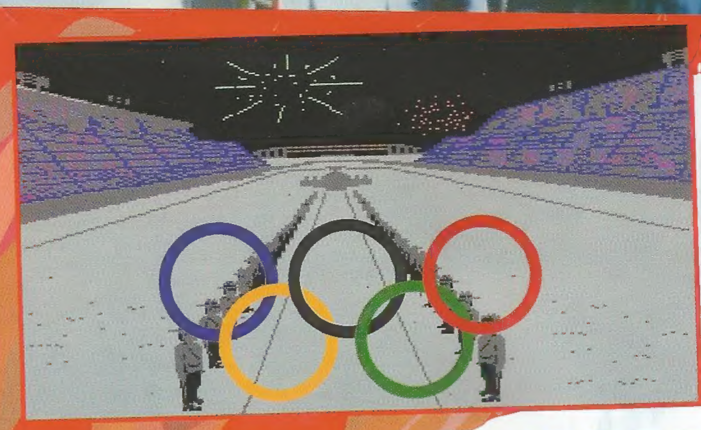
Para realizar dichos movimientos, usa estos controles:

Inclinación hacia atrás . . . . Pulsando "izquierda"
Inclinación hacia delante . . . . Pulsando "izquierda"
Elevar los brazos . . . . Pulsando "derecha"
Bajar los brazos . . . . Pulsando "arriba"
. . . . . Pulsando "abajo"

Cuando te encuentras a punto de aterrizar, pulsa "disparo" en el instante en que alcanzas los 45 grados de inclinación, y mantente así hasta que llegues al suelo... ¡Y sobre todo, evita caerte!

UNOS CONSEJOS FINALES...





Cuando estés en mitad de la prueba de Esquí de Fondo (Campo a Través), no es tan importante el hecho de mover rápido los bastones como el hacerlo de forma acompasada. Procura coger suficiente impulso cuando te encuentres frente a una colina elevada y no te encontrarás parado a mitad del recorrido. Al igual que en las cuestas es importante avanzar andando algunos tramos, en los descensos pronunciados un buen impulso de tus bastones te pueden dar esos segundos que necesitas para conseguir la victoria.

En la pista rápida en Bobsleigh es fundamental el hacer una buena salida, ahí es donde se ponen en juego la mayor parte de las décimas de diferencia entre uno y otro puesto. En las rectas, procura mantenerte siempre en el centro de la pista, y en las curvas pégate lo más posible a la pared interior, así la distancia trazada será menor y por tanto tendrás más oportunidades de conseguir el triunfo. En cualquier caso, intenta alcanzar la mayor velocidad posible.

En el descenso sobre esquíes debes controlar la velocidad bastante más. Esto se traduce en que debes tener un mayor control sobre tus tablas; si realizas movimientos bruscos y mal acompasados lo más normal es que des con todo tu equipo en la nieve. Controla tu velocidad a la salida, pues en las primeras partidas no es fácil controlar la entrada inicial a las banderas (y una caída en la primera bandera puede ser bastante posible). Aumenta tu velocidad sobre todo en los tramos rectos en los que no tengas que inclinar demasiado el cuerpo para esquivar las banderas.

Vigila también tu velocidad en los pasos por cámara. Cuando aparece tu imagen en el monitor la velocidad aparenta ralentizarse. ¡No es cierto! Ya sabes que la velocidad en la distancia parece decrecer. Si aumentas exageradamente tu velocidad en estos instantes lo más probable será que no salgas de la siguiente bandera. Cuando estés llegando a meta será el momento de hacer un buen sprint. ¡Cualquier instante desaprovechado puede resultar vital!

La prueba de patinaje de velocidad es bastante complicada de realizar las primeras veces. Es fácil descoordinar los movimientos y caer, especialmente en los tramos curvos. Por ello, sería recomendable que practicaras bien antes de competir. Escoge pistas con pocos tramos en curva al principio... El resto depende de ti. Igual ocurre en el caso del Patinaje Artístico, donde al principio será complicado realizar ejercicios correctos. De todas formas, con tan sólo un poco de práctica podrás ejecutar pruebas de la máxima dificultad. Sobre todo, evita combinar giros muy rápidos con saltos, pues la caída será prácticamente segura.

Un último consejo: en la prueba de Eslalom procura ceñirte al máximo a las banderas que marcan el recorrido, no importa que las derribes siempre y cuando no cruces tus esquíes entre los palos.

¡Mucha suerte, el podium te está esperando!



PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

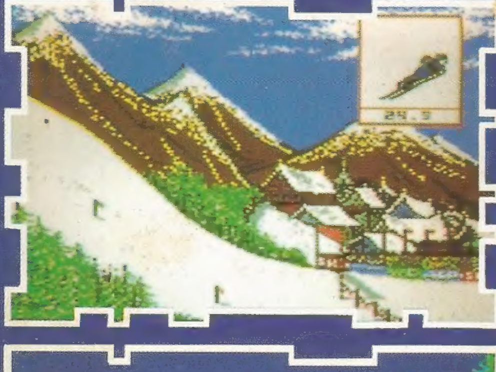
El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO
CERTIFICADO DE GARANTÍA
Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:
MD LASER (DPTO. TÉCNICO)
Telf. (91) 320 59 06
DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:
con el fascículo nº 26, el Maxijuego
• ZYCONIX

LÍNEA CALIENTE
ERBE
(Nuevo teléfono)
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC
ERBE
Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

WINTER GOLD







Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.



DEPORTE DE INVIERNO POR EXCELENCIA

Participe en la más estimulante simulación de deportes de invierno. Establezca sus records personales y pulverice records mundiales para llegar a lo más alto.
La medalla de Oro Winter Gold incorpora los títulos de más éxito de Epyx, Winter Games™ y The Games Winter Edition™.

Contiene 10 espectaculares disciplinas:

SLALOM
SALTOS
SKI DE FONDO
DESCENSO
LUGE
BOBSLEIGH
BIATHLON
HOT DOG AERIALS
PATINAJE DE VELOCIDAD
PATINAJE ARTÍSTICO